

II szkolny turniej scrabble

I. Postanowienia ogólne

- Organizatorem II Szkolnego Turnieju Scrabble jest Szkoła Podstawowa nr 42 z Oddziałami Integracyjnymi im. K.I. Gałczyńskiego w Warszawie.
- Osobą odpowiedzialną za prawidłowy przebieg turnieju jest Małgorzata Zarzycka.

II. Cele

- Promocja i popularyzacja gry Scrabble.
- Rozwijanie kompetencji językowych.
- Doskonalenie umiejętności logicznego myślenia.
- Rozwijanie umiejętności wykorzystywania wiedzy w praktyce.
- Rozwijanie kompetencji matematycznych.
- Rozwijanie wyobraźni przestrzennej i kreatywności.
- Kształtowanie postaw uczciwej rywalizacji.
- Włączenie się w obchody Tygodnia Świadomości Dysleksji w szkole.
- Aktywizowanie uczniów z dysleksją.

III. Regulamin

- Chęć uczestnictwa oraz zgodę rodziców/prawnych opiekunów na udział dziecka w turnieju (załącznik nr 1) należy dostarczyć nauczycielowi historii lub nauczycielowi języka polskiego do dnia 15.11. 2018 r.
- Turniej adresowany jest do uczniów klas V– VIII.
- Rywalizacja ma charakter indywidualny.
- Turniej odbędzie się dnia **21.11. 2018 r. o godz. 10.15.**, w małej sali gimnastycznej.

III. Przebieg

- Na początku turnieju przedstawiony zostanie porządek i zasady rozgrywek.
- Uczestnicy grają indywidualnie w wylosowanych drużynach.
- Przed rozpoczęciem rozgrywek, drużyny otrzymają szczegółowy regulamin dotyczący zasad gry w Scrabble (załącznik nr 2). Ułożone przez organizatora zasady gry są analogiczne do zawartych w oryginalnej grze planszowej.
- Zasadą jest, iż drużyny muszą mieć taką samą ilość grających (po czterech lub trzech lub dwóch).
- Skład drużyn zostanie ustalony drogą losowania przed rozpoczęciem rozgrywki. Losowanie przeprowadzają organizatorzy turnieju.
- Każdy gracz, po ułożeniu swojego wyrazu, oblicza zdobyte punkty i informuje o tym pozostałych uczestników. Inni gracze z drużyny kontrolują prawidłowość

obliczenia punktacji. Punkty uczestnikom za ułożenie kolejnych wyrazów zapisuje w tabelce sędziego stolikowy przydzielony do danej drużyny.

- Turniej składa się z dwóch etapów:

Etap I

- ✓ Wszyscy uczestnicy grają w utworzonych losowo drużynach.
- ✓ Na rozgrywkę przeznaczony jest 60 minut.
- ✓ Każdy gracz ma 3 minuty na ułożenie wyrazu na planszy. Jeśli nie zdoła tego zrobić w wyznaczonym czasie, traci kolejkę i ruch wykonuje następny gracz.
- ✓ Po zakończeniu I etapu gracze, którzy zdobyli najwięcej punktów (maksymalnie ośmiu uczestników) przechodzą do etapu II.

Etap II - finał

- ✓ Finałiści grają w dwuosobowych drużynach, których skład ustalony zostanie drogą losowania przeprowadzonego przez organizatorów turnieju.
- ✓ Na rozgrywkę przeznaczony jest 45 minut.
- ✓ Każdy gracz ma 3 minuty na ułożenie wyrazu na planszy.
- ✓ O wygranej w turnieju decyduje ilość punktów zdobytych przez uczestnika w etapie II (gra finałowa). Na ich podstawie ogłoszone zostaną wyniki (I, II, III, miejsce).
- ✓ Wszyscy laureaci otrzymują dyplomy. Zwycięzca otrzymuje nagrodę rzeczową.

ZGODA RODZICÓW / PRAWNYCH OPIEKUNÓW DZIECKA

.....
nazwisko i imię uczestnika

.....
klasa

OŚWIADCZENIE

Oświadczam, że wyrażam zgodę na udział mojej córki / mojego syna

.....
imię i nazwisko ucznia

w II Szkolnym Konkursie Scrabble organizowanym przez Szkołę Podstawową nr 42 z Oddziałami Integracyjnymi im. Konstantego Ildefonsa Gałczyńskiego w Warszawie.

Znam i akceptuję zapisy Regulaminu Konkursu.

W związku z powyższym wyrażam zgodę na bezterminowe publikowanie (bez honorarium) na stronie internetowej Szkoły Podstawowej nr 42 z Oddziałami Integracyjnymi im. Konstantego Ildefonsa Gałczyńskiego w Warszawie danych osobowych, wizerunku oraz wyników uzyskanych przez moją córkę / mojego syna w konkursie.

Oświadczam, że mam świadomość, że wyrażona zgoda może być cofnięta w każdym czasie.

Zapoznałem(-am) się treścią klauzuli informacyjnej, w tym z informacją o celu i sposobach przetwarzania moich danych osobowych oraz o prawie dostępu do treści swoich danych i prawie ich poprawiania.

Warszawa, dnia

.....
czytelne podpisy rodziców / prawnych opiekunów

KLAUZULA INFORMACYJNA

Zgodnie z art. 13 ust. 1 i ust. 2 ogólnego Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 roku w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (dalej RODO) informujemy, że:

1. Administratorem danych osobowych Pani/Pana dziecka jest Szkoła Podstawowa Nr 42 z Oddziałami Integracyjnymi w Warszawie, e-mail: sp42@edu.um.warszawa.pl
2. Administrator wyznaczył inspektora ochrony danych nadzorującego prawidłowość przetwarzania danych osobowych, z którym można skontaktować się za pośrednictwem adresu e-mail: iod_js@dbfotargowek.pl lub pisemnie na adres siedziby administratora.
3. Wizerunek Pani/Pana dziecka przetwarzany będą w związku z udziałem ucznia w wyżej wymienionym konkursie.
4. Podstawą prawną przetwarzania wizerunku Pani/Pan dziecka jest Pani/Pana zgoda.
5. Wizerunek Pani/Pana dziecka nie będzie udostępniany innym odbiorcom.
6. Wizerunek może być wykorzystywany zgodnie z określonymi powyżej zasadami.
7. Posiada Pani/Pan prawo dostępu do treści swoich danych oraz z zastrzeżeniem przepisów prawa: sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, prawo do przenoszenia danych, prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania.
8. Posiada Pani/Pan prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem.
9. W przypadku powzięcia informacji o niezgodnym z prawem przetwarzaniu przez administratora danych wizerunku Pani/Pana dziecka przysługuje Pani/Panu prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego właściwego w sprawach ochrony danych osobowych tj. Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych zgodnie z art. 77 RODO.
10. Wyrażenie zgody na przetwarzanie przez administratora wizerunku Pani/Pana dziecka jest dobrowolne, jednak niezbędne do realizacji celu, do którego została zebrana zgoda.
11. Wizerunek Pani/Pana dziecka nie będzie przetwarzany w sposób zautomatyzowany i nie będzie poddawany profilowaniu.

Podstawa prawna:

- art. 13 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE;
- art. 81 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych; tekst ujednolicony (Dz. U. z 2017 r., poz. 880,1089 z 2018 r. poz. 650).

SCRABBLE®

1. Zapisywanie wyników

Do każdej drużyny wyznaczony zostanie sędzia stolikowy, który zapisuje punkty oraz kontroluje czas przeznaczony na ułożenie wyrazu na planszy. Jeśli nie ma sędziego stolikowego, to jeden z graczy w drużynie otrzymuje zadanie zapisywania wyników. Robi to po zakończeniu ruchu każdego gracza. Za każdym razem, po podliczeniu punktów za ułożone słowo, liczbę punktów dodaje się do punktów, które już gracz posiada oraz wpisuje do tabelki wynik dodawania.

2. Wymiana płytek

Każdy gracz może wykorzystać swój ruch na wymianę dowolnej liczby płytek. W tym celu zdejmuje je ze stojaka tak, aby nie było widać liter, bierze z woreczka losowo taką samą liczbę liter, a następnie wrzuca odłożone płytki do woreczka. Na tym jego ruch się kończy i kolejka przechodzi na następnego gracza. Reguły turniejowe zakazują wymiany płytek wtedy, gdy w woreczku jest mniej niż siedem liter.

3. Opuszczanie kolejki

Gracz może postanowić, że opuści kolejkę niezależnie od tego, czy jest w stanie ułożyć słowo czy nie. Gra kończy się, jeśli wszyscy gracze dwa razy z rzędu opuszczą kolejkę.

4. Ułożenie pierwszego słowa

Przed rozpoczęciem gry uczestnicy losują z woreczka po jednej literze, aby określić, kto rozpocznie grę. Gracz, który wylosuje literę najbliższą początkowi alfabetu, zaczyna grę (blank zastępuje dowolną literę wybraną przez gracza z zestawu).

Pierwszy wyraz musi być ułożony na planszy pionowo lub poziomo tak, aby przechodził przez centralne pole z gwiazdką (podwójna premia słowna). Nie wolno układać słów ukośnie.

5. Zasady układania wyrazów.

- Układamy wyrazy zawarte w słowniku języka polskiego.
- Po ułożeniu wyrazu na planszy nie można zmieniać decyzji.
- Układamy tylko polskie wyrazy pisane małymi literami.
- Minimalny wyraz musi się składać z dwóch liter,
- Układamy wyrazy w dowolnej formie gramatycznej: przypadku, liczbie, osobie itp.
- Po zakończeniu ruchu nie można zmieniać położenia na planszy żadnej płytki ani jej zdejmować, chyba, że słowo zostanie słusznie zakwestionowane.
- To samo słowo może być użyte w grze więcej niż raz.
- Słowo można w jednym ruchu przedłużyć z obu jego końców np. STO nogaMI.

- Wszystkie płytki użyte w trakcie ruchu muszą znaleźć się w linii poziomej lub pionowej.
- Nie wolno dokładać w jednym ruchu płytek do różnych słów w różnych częściach planszy.
- Jeśli wyraz przechodzi przez dwa pola premii słownych, suma punktów jego liter jest mnożona przez 4 (2x2) lub przez 9 (3x3).

6. Kwestionowanie słów

Po ułożeniu słowa, jeszcze przed zapisaniem wyniku i przejściem kolejki na następnego gracza, można zakwestionować poprawność tego słowa. Wtedy i tylko wtedy można sprawdzić poprawność tego słowa w słowniku. Jeśli zakwestionowane słowo okaże się niedozwolone, gracz musi zabrać wyłożone przez siebie płytki z planszy i kolejka przechodzi na kolejnego gracza.

7. Pola premiowe

Premie literowe uwzględnia się przed podwojeniem lub potrojeniem wartości słowa. Każda premia dotyczy tylko tego ruchu, w którym gracz kładzie na niej płytkę. Blank położony na polu premiowym zawsze ma wartość zerową, wyraz z blankiem na premii słownej otrzyma premię pomimo zerowej wartości literowej blanka.

8. Zakończenie ruchu

Na koniec każdego ruchu gracz dobiera z woreczka tyle płytek, ile wyłożył, dzięki czemu zawsze ma na stojaku siedem liter.

9. Specjalna premia 50 punktów

Gracz, któremu uda się ułożyć w jednym ruchu wszystkie siedem płytek, otrzymuje premię 50 punktów, która jest dodawana do wyniku po uwzględnieniu wszystkich premii literowych i słownych.

10. Blank (pusta płytka)

Blank nie ma wartości punktowej i może zastąpić dowolną literę z alfabetu. Gracz, który kładzie blanka, musi powiedzieć, jaką literę on zastępuje. Ustalenie to pozostanie ważne do końca gry. Nie wymienia się leżących na planszy blanków na litery.

11. Zakończenie gry

Gra kończy się, gdy wszystkie płytki są wyjęte z woreczka, a jeden z graczy wykorzystał wszystkie płytki ze swojego stojaka oraz wtedy, kiedy gracze opuszczą dwie kolejki z rzędu.

Po zsumowaniu wszystkich punktów wynik każdego gracza zmniejsza się o sumę punktów widniejących na płytkach pozostających na jego stojaku, a jeżeli jeden z graczy wykorzystał wszystkie płytki, jego wynik zwiększa się o sumę niewykorzystanych płytek wszystkich pozostałych uczestników gry.